



A jornada do herói



PODER DO MITO: O MONOMITO

Desde o nascimento, entramos em contato com mitos de diferentes tipos e por diferentes formatos. A espécie humana é fortemente caracterizada pela sua habilidade de contar histórias. Quando olhamos para nosso passado, percebemos que as formas de contar histórias vieram se modernizando, no entanto, a prática, em sua essência, nunca deixou de existir. Se hoje contamos histórias por meio de livros, quadrinhos, filmes, peças, realidade virtual, podcast, jogos, música ou quaisquer outros meios, antes, como origem comum, tínhamos as tradições orais.

A tradição oral que marcou (e ainda marca) o ser humano foi detectada em todas as aglomerações humanas de qualquer parte do Planeta Terra. Ela é um elemento indispensável para entendermos a cultura de um determinado povo. Importante lembrar que, por mais complexa que seja a definição de cultura, para o curso, entenderemos cultura como uma manifestação plural relativa a hábitos, costumes, linguagem, tempo e território de um grupo, como descreveu Abbagnano. Não há uma única civilização sem cultura, e não há uma única cultura sem mito. Estamos familiarizados com noções como mitologia grega, ou mitologia nórdica, mas, hoje em dia, já reconhecemos que a estrutura de um mito perpassa não apenas esses clássicos como também os demais povos.

Se pensarmos em Brasil, por exemplo, não teremos dificuldade em reatar com o folclore brasileiro. São narrativas repletas de simbolismo imagético, muitas vezes heroicas, que ultrapassam e vencem obstáculos ou sofrem puniçõ

para, assim, extrair algum aprendizado. Essa é uma das principais concepções do termo mito. Tanto as narrativas folclóricas quanto [illegible]ntos outros complexos mitológicos conhecidos dizem respeito a um povo, em um dado espaço, em um dado tempo.

Seria de se esperar, portanto, que essa breve leitura dos diferentes entendimentos de mitos e suas origens fosse pontual e única, variando conforme a cultura a que diz respeito. E é verdade. As histórias e narrativas são, de fato, únicas e insubstituíveis. O que une, então, as mitologias?

Joseph Campbell, professor universitário, escritor e profundo pesquisador de religião e mitologia comparada, percebeu em seus estudos que, por mais únicos que fossem, os mitos seguiam uma linha narrativa comum. Campbell percebeu que, não importava a época, o lugar de origem e o conteúdo da narrativa, todos os mitos tinham pontos estruturais comuns, dando origem ao que se conhece hoje por "monomito". Essa percepção foi fundamental para todos os estudos narratológicos que vieram depois de suas publicações.

RITO E RITUAL

No processo de desenvolvimento narrativo, a partir da interpretação dos mitos, uma característica marcante fundamental para o arco de um personagem é a noção de rito e a noção de ritual. Rafael Leal, roteirista e professor universitário, em seu artigo "Roteiro como rito de passagem: noções antropológicas do roteiro audiovisual", resume de maneira clara esse entendimento. Partindo do pressuposto de que o protagonista ou a protagonista passa por um translado emocional, o roteiro acaba sendo uma obra de ritual no sentido de não ser um estado comum. Os ritos são processos de transformação em que, no meio do caminho, o personagem não é mais o que fora num passado, seja esse passado recente ou não, mas ainda não chegou a completar seu processo de metamorfose simbólica ou

literal. As narrativas partem, então, de um início com o mundo a ser abandonado rumo a um novo mundo.



12 ETAPAS DA JORNADA

Joseph Campbell em seu livro "O herói de mil faces" esquematizou os principais pontos pelos quais um herói passa dentro de uma narrativa mitológica. Vale lembrar que os nomes têm variações e, na prática, eles pouco importam. O mais precioso é compreender como a estrutura se solidifica para saber aplica-la e subverte-la quando necessário.



Mundo comum – a vida como ela é, normalidade da qual o protagonista se soltará.



O chamado à aventura – expansão da consciência, algo mexe com o protagonista.



Recusa ao chamado – mudar não é tão simples, muitas vezes há medo, é melhor ficar onde está.



Encontro com o mentor – treino e um começo de aprendizado, a provocação fica mais forte do que o passado.



Cruzamento do limiar – é hora de encarar a mudança, não tem como voltar atrás.

- Testes, aliados e inimigos – mudar traz novos enfrentamentos, tr[illegible]ovas pessoas e faz conhecer melhor as que já existiam.

- Aproximação da caverna profunda – a mudança fica ainda mais acentuada, definitivamente escolhas precisam ser feitas, algo precisa ser abandonado para que se possa usufruir do novo mundo.

- Provação – é preciso tentar, se esforçar, arriscar.

- Recompensa – os esforços têm consequências, positivas ou não, as escolhas se desdobram (ainda mais).

- Estrada de volta – a mudança começa a se solidificar, cicatrizar, o protagonista conhece melhor a si mesmo.

- Ressurreição – é isso mesmo, mudanças doem, última chance de ainda tentar algum movimento.

- Retorno com o elixir – o protagonista não é mais o mesmo, superou ou foi derrotado por um problema, teve um novo aprendizado.

Essas etapas podem durar mais ou menos, podem, em alguns casos, durar apenas um minuto, por exemplo. É importante não entender isso como uma regra, algo que só pode ser feito dessa maneira, mas como uma estrutura

milenar que diz respeito às transformações em narrativas mitológicas que alicerçam boa parte das principais obras audiovisuais e de games.

3 ATOS E A JORNADA DO HERÓI

Muito antes de Campbell ou Vogler, Aristóteles, em sua obra "Poética", organizou um tratado sobre o fazer artístico, sobretudo na literatura, mas não apenas. Dentre vários conceitos como "mimesis" e "catarse", outra importante contribuição do filósofo para o entendimento e o fazer narrativo ainda para os dias de hoje foi a concepção dos atos.

Joseph Campbell organizou as principais etapas pelas quais um herói passa no decorrer de uma história. Christopher Vogler, depois, esquematizou numa leitura menos teórica e mais aplicável a um contexto de análise ou criação de histórias, de forma que a jornada do herói acaba podendo muito bem ser fatiada, um pouco mais para lá ou para cá, a fim de se encaixar nos três atos. Essas categorizações não são excludentes. Ao contrário, complementares para se entender a jornada do protagonista como uma viagem muito mais emocional do que necessariamente física, espacial ou literal. Basicamente, os três atos dizem respeito a:



Começo: a situação de normalidade é conturbada, algo precisa ser feito; antecede outro estágio.



Meio: não se pode voltar à situação inicial, então escolhas e apostas são feitas para superar um problema primário, o que pode desencadear novos problemas; vem depois de uma conturbação e antecede outras decisões.



Fim: tomadas as decisões principais, o caldeirão esfria, ou seja, uma nova normalidade se estabelece; acontece depois de determinados conflitos.

No geral, o que se tem é uma combinação. Tomando os três atos como base, pode-se selecionar com mais facilidade fatores como universo, conflito principal, tema e personagens. O que tende a acontecer é um aquecimento dos conflitos com desdobramentos cada vez mais graves e inevitáveis até se chegar à etapa de resolução.

Sobrepondo, então, os três atos e a jornada do herói, pode-se ver como os três primeiros aspectos (Mundo comum, O chamado à aventura, Recusa ao chamado) diriam respeito ao primeiro ato. Os centrais (Encontro com o mentor, Cruzamento do limiar, Testes, aliados e inimigos, Aproximação da caverna profunda, Provação) se relacionariam com o segundo ato e, por fim, os demais (Recompensa, Estrada de volta, Ressurreição, Retorno com o elixir) com o terceiro ato, começando o processo de decrescimento do caos e da ordem dos conflitos da narrativa. Vale lembrar que essas estruturas não são rígidas, são ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de uma história, então é perfeitamente possível, por exemplo, que o Encontro com o mentor se dê no primeiro ato ou que algumas etapas sejam fundidas em um movimento narrativo.

UM NOVO PERSONAGEM NASCE

Quando pensamos que um novo personagem nasce, em certos casos pode ser, sim, uma forma literal de explicar. Por exemplo, se a trama tem como conflito central uma mulher aceitando ou não sua maternidade, ela passa por conflitos majoritariamente psicológicos até culminar na nova realidade: ser mãe. Haverá, neste caso, o nascimento de um novo personagem, seu filho ou filha, mas a narrativa continua contando a história dessa mãe, e não da criança. Por mais que o exemplo seja excessivamente literal, ele serve para

entendermos que, além do bebê, há uma nova personagem sobreposta à antiga. A mulher inicial ainda está lá, mas ela desenvolveu novos ...ores, novas prioridades, novos medos. É fundamental entender que o nascimento de um novo personagem pode dar cabo da história ou significar uma continuidade. "Jogos vorazes" é outro exemplo disso. Usando o filme (não o livro), para quem conhece a história, Katniss Everdeen entra no jogo de uma forma, com um certo nível de maturidade e uma maneira de pensar, e sai de outra forma, mais madura, enfrentando poderes e opressões. Mas a história não acaba nesse ponto, ela persiste. No segundo filme, a personagem que dá continuidade é a nova Katniss, aquela do fim do primeiro filme, não a mesma jovem do início da jornada.

Podemos pensar, portanto, que em obras de continuidade mais larga, como games longos, séries ou trilogias, além da própria unidade fílmica, episódica ou fásica, haverá uma estrutura mais ampla, por cima dessa estrutura de unidade mais restrita que funciona com a mesma lógica independentemente da escala: um conflito inicial, uma escalada de acontecimentos, uma resolução. O personagem precisa passar por essas etapas para alcançar seu novo estágio e dar continuidade à trama.

Atividade Extra

Nome da atividade: Assistir à entrevista de Bill Moyers com Joseph Campbell – O poder do mito

Link para a atividade: https://www.youtube.com/watch?v=kFzT03JL9X0&list=PLq0mT-KF8MWvkVjEj6mZ-8aE95eidQSGz

Referência Bibliográfica

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.





ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Edipro, 2011.



CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10 ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.



CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1992.



LEAL, Rafael. **Roteiro como rito de passagem**: noções antropológicas de roteiro audiovisual. Dramaturgia em foco, Petrolina-PE, v. 2, n. 1, p. 98-109, 2018.



VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

Ir para exercício